The light corridor

ENGLISH

THE LIGHT CORRIDOR
"The Echo of Light on the Walls of Silence"

I - LOADING THE PROGRAM

SPECTRUM

Disk version:

- Switch on the computer.
- Insert the game disk in the drive.
- SPECTRUM +2, +2A, +3: select LOADER.
- The program will load automatically, and the title screen appears.
- Press the space bar to switch to the main menu.

Cassette version:

- Switch on the computer.
- Insert the cassette in the recorder.
- SPECTRUM 48K, 128K: type LOAD" " and press the ENTER key.
- The program will load automatically, and the title screen appears.
- Press the space bar to switch to the main menu.

AMSTRAD CPC

Disk version:

- Switch on the computer.
- Insert the disk in the drive.
- Type |CPM (to get | press SHIFT and @ simultaneously).
- Press the ENTER key.
- The title screen appears. To access the game, press the space bar.

Cassette version:
- Switch on the computer.
- Insert the cassette in the recorder.
- Type RUN" "
- Then CTRL and ENTER.
- The title screen appears. To access the game, press the space bar.

II - THE AIM OF THE GAME

Equipped with a translucent racket, dive into the heart of the "Light Corridor" and guide a metallic sphere. Dodge the walls, avoid the traps, collect bonuses and win the challenges in order to reach the ultimate source of Light at the end of the Corridor.
The challenges await you after every four stages; it's up to you to discover their secret!

III - THE GAME

Note:
You move the cursor (rectangle) within the menus with the UP and DOWN directions of the joystick or with the keys A and Q. To confirm an option, you must press either the fire button or the space bar.
The selected options flash.

1 - Beginning of the game: THE MAIN MENU

1 PLAYER
2 PLAYERS
START
SCORES .... VIEW THE HIGH SCORES (see IV)
OPTIONS .... (see V)
HARDWARE .... USER INTERFACE (see VI)

2 - The game screen

In the centre: .... the game window
Bottom left: .... the lives
Bottom centre: .... the current score
Bottom right: .... the best score

3 - The game commands

a) The movements

	Joystick	Keyboard
Advance at normal speed	Press the FIRE button	Press the space bar
Advance at fast speed	Press key 2 Cancel fast speed: Press key 1	Press key 2 Cancel fast speed: Press key 1
Move racket	Push the joystick into the desired direction	Up: Q Down: A Left: O Right: P

b - The functions

ENTER key = Pause
ENTER key + 3 = Abandon the current game.
ENTER key + 2 = Back to last position.

IV - THE SCORES

The option SCORES allows you to view the best recorded scores.
Beware! There is a score table for the CURRENT CORRIDOR and one for the USER CORRIDOR. At the end of a game, if your score belongs to the 7 best scores, it will be saved. You may save your scores to a separate disk or cassette.

V - THE OPTIONS

1 - FAST OR NORMAL CONTROL

This option allows you to change the speed of your racket

2 - CHANGE LEVEL

During the game, you may remember the code of the stage you have covered (code with four figures written on the upper obstacles of the Corridor).
This option allows you to begin playing at the beginning of this stage.
Enter the code number. If the code exists, the number of the desired stage appears and you access the game by clicking on START. If the code does not exist, you return to the options menu.

3 - MAKE CORRIDOR = CREATE A CORRIDOR

The editor allows you infinite possibilities to create a corridor... from the easiest to the fanciest.

	Joystick	Keyboard
Select	Push the joystick into the desired direction	Up: Q Down: A Left: O Right: P
Confirm	Press the FIRE button	Press the space bar

EXIT: .... Return to the main menu.
CLEAR: .... Reinitialize the Corridor.
PAGE: .... Visualization of the available obstacles. There are two pages of obstacles.
SYNC: .... synchronization or dis-synchronization of the mobile obstacles.
AHEAD: .... move forward in the corridor (short cut: key 2)
BACK: .... move backward (short cut: key 1)
DEPTH: .... your position in the corridor

Creating a Corridor:
By confirming the icons AHEAD and BACK you move to the spot you want to. You can place an obstacle by positioning yourself on the item of your choice and confirming.

4 - SAVE CORRIDOR

SAVE CORRIDOR saves the created Corridor (the so-called USER CORRIDOR).
10 USER CORRIDORS may be saved on the game disk.
For the cassette versions, prepare a blank tape to save a corridor.

5 - LOAD CORRIDOR

LOAD CORRIDOR loads the USER CORRIDOR

6 - CURRENT CORRIDOR = ORIGINAL CORRIDOR

If you click on this option, you switch to the USER CORRIDOR.

7 - EXIT

EXIT = Return to the main menu.

VI - HARDWARE

HARDWARE MENU	
SPECTRUM	**AMSTRAD**
PLAYER 1 PLAYER 2 MUSIC AND SOUNDS EXIT	PLAYER 1 PLAYER 2 MUSIC AND SOUNDS EXIT

	PLAYER MENU (1 or 2)
SPECTRUM	**AMSTRAD**
KEYBOARD KEMPSTON SINCLAIR 1 SINCLAIR 2 SET KEYS EXIT	KEYBOARD JOYSTICK 0 JOYSTICK 1 ET KEYS EXIT

These options allow you to select your game settings for each player.
The option SET KEYS allows you to redefine the movement keys, if you are playing with the keyboard.



FRANCAIS

The light Corridor

"Ils ont créé la machine à rêver..."

I - CHARGEMENT DU PROGRAMME

SPECTRUM

Disk

- Allumez l'ordinateur
- Insérez la disquette de jeu dans le lecteur
- SPECTRUM +2, +2A, +3 : sélectionnez le LOADER
- Le jeu se charge automatiquement et la page de présentation apparaît
- Appuyez sur la barre d'espacement pour obtenir le menu principal.

Cassette

- Allumez l'ordinateur
- Insérez la cassette de jeu dans le lecteur
- SPECTRUM 48K, 128 K : tapez load "" puis appuyez sur ENTER
- Le jeu se charge automatiquement et la page de présentation apparaît
- Appuyez sur la barre d'espacement pour obtenir le menu principal.

AMSTRAD CPC

Disk

- Mettez l'unité centrale sous tension
- Insérez la disquette dans le lecteur
- Tapez |CPM (pour obtenir |, appuyez simultanément sur les touches SHIFT et @) ou sur clavier AZERTY, tapez ùCPM
- Appuyez sur la touche ENTER
- La présentation apparait, pour entrer dans le jeu, appuyez sur la barre d'espacement.

Cassette

- Mettez l'unité centrale sous tension
- Insérez la cassette dans le lecteur
- Tapez Run " "
- Appuyez sur les touches CTRL et ENTER
- La présentation apparait, pour entrer dans le jeu, appuyez sur la barre d'espacement.

II- LE BUT DU JEU

Muni d'une raquette translucide, vous plongez au coeur du "Light Corridor" et guidez une sphère métallique. Vous esquivez les parois, déjouez les pièges, collectez les bonus et gagnez les challenges pour atteindre l'ultime source de lumière au bout du corridor.
Les challenges vous surprendront à chaque fois que vous franchirez quatre étapes successives, à vous de découvrir leurs secrets!

III- LE JEU

Attention!
Le déplacement du curseur (rectangle) dans les menus se fait soit avec les directions haut et bas du joystick ou avec les touches A et Q du clavier. Pour valider une option, il faut appuyer soit sur le bouton Fire du joystick, soit sur la barre d'espacement.
Les options sélectionnées dans les menus clignotent.

1- Le début du jeu : MENU PRINCIPAL

1 PLAYER .... 1 JOUEUR
2 PLAYERS .... 2 JOUEURS
START .... DEBUT DU JEU
SCORES .... VISUALISER LES SCORES (voirIV)
OPTIONS .... OPTIONS DU JEU (voir V)
HARDWARE .... INTERFACE UTILISATEUR (voir VI)

2- L'écran du jeu

Au centre: .... la fenêtre de jeu
En bas à gauche : .... les vies
En bas au centre : .... le score en cours de jeu
En bas à droite : .... le meilleur score

3- Les commandes de jeu

a- Les déplacements

	Joystick	Clavier
Avancer vitesse normale	Appuyer bouton fire	Appuyer barre espace
Avancer vitesse rapide	Appuyer sur la touche 2 Annuler vitesse rapide: Appuyer sur touche 1	Appuyer sur la touche 2 Annuler vitesse rapide: Appuyer sur touche 1
Déplacement raquette	Orienter le joystick dans la direction souhaitée	Haut:A (Q sur Qwerty) Bas:Q (A sur Qwerty) Gauche:O Droite:P

b- Les fonctions

Touche ENTER = Pause
Touche ENTER + Touche 3 = Abandon de la partie en cours.
Touche ENTER + Touche 2 = Retour à la dernière position.

IV - LES SCORES

L'option SCORES vous permet de visualiser les meilleurs scores enregistrés et de sauvegarder tous vos scores.
Attention! Il existe un tableau de score pour le "CURRENT CORRIDOR" et un autre pour le "USER CORRIDOR".

A la fin d'une partie, si votre score se trouve parmi les meilleurs, il est sauvegardé automatiquement (sur disquette), autrement vous pouvez toujours choisir l'option SAVE SCORE.

V - LES OPTIONS

1 - FAST CONTROL OU NORMAL CONTROL

Cette option vous permet de modifier la vitesse de déplacement de votre raquette.

2- CHANGE LEVEL = CHANGER D'ETAPE

En cours de jeu, vous pouvez retenir le code de l'étape que vous avez parcourue (code à quatre chiffres inscrit sur les obstacles supérieurs du "Corridor"). Cette option vous permet de jouer au début de cette étape. Entrez le numéro de code, si le code existe, le numéro de l'étape désirée apparait et en validant START vous accédez au jeu. Si le code n'existe pas, vous retournez au menu des options.

3- MAKE CORRIDOR = CREER UN CORRIDOR

L'éditeur vous permet de créer une quantité infinie de "corridors"...du plus simple au plus fantaisiste.

	Joystick	Clavier
Déplacement dans le menu	Orienter le joystick dans la direction souhaitée	Haut: A (Q sur clavier QWERTY) Bas: Q (A sur clavier QWERTY) Gauche: O Droite: P
Validation	Appuyer sur Bouton Fire	Appuyer sur la barre d'espacement

EXIT: .... retour au menu principal
CLEAR :................ réinitialisation du "Corridor"
PAGE : .... visualisation des obstacles disponibles. Il existe 2 pages d'obstacles.
SYNC :.................. synchronisation ou désynchronisation des obstacles mobiles
AHEAD : .... avancer dans le corridor (raccourci Touche 2)
BACK: .... revenir en arrière (raccourci Touche 1)
DEPTH: .... votre position dans le "Corridor"

Création d'un "Corridor":
En validant les icônes AHEAD et BACK vous vous déplacez où vous voulez dans le "corridor", puis pour "prendre" un obstacle, vous vous positionnez sur l'objet de votre choix et vous validez.

4- SAVE CORRIDOR = SAUVEGARDER UN CORRIDOR

SAVE CORRIDOR sauvegarde le "Corridor" créé.
Dix "Corridors" peuvent être sauvés sur la disquette de jeu.
Pour les versions cassettes, prévoir une cassette vierge de sauvegarde.

5- LOAD CORRIDOR = CHARGER UN CORRIDOR

LOAD CORRIDOR charge le "Corridor" utilisateur

6- CURRENT CORRIDOR = CORRIDOR ORIGINAL

Valider cette option revient à basculer sur le "USER CORRIDOR"(Corridor utilisateur)

7- EXIT = SORTIE

EXIT = retour au menu principal

VI- HARDWARE

	MENU HARDWARE	Interface
SPECTRUM	**AMSTRAD**	**Traduction**
PLAYER 1 PLAYER 2 MUSIC AND SOUNDS EXIT	PLAYER 1 PLAYER 2 MUSIC AND SOUNDS EXIT	Joueur 1 Joueur 2 Musique et sons Sortie

MENU PLAYER (1 ou 2)		
SPECTRUM	**AMSTRAD**	**Traduction**
KEYBOARD	KEYBOARD	Clavier
KEMPSTON	JOYSTICK 0	Manette de jeu
SINCLAIR 1	JOYSTICK 1	Manette de jeu
SINCLAIR 2		Manette de jeu
SET KEYS	SET KEYS	Définition touches
EXIT	EXIT	Sortie

Ces options vous permettent de sélectionner votre configuration de jeu pour chaque joueur. L'option SET KEYS vous permet de redéfinir les touches de déplacement lorsque vous jouez au clavier.

3615 INFOGRAMES

PROFITEZ DES AVANTAGES OFFERTS

AUX MEMBRES DU CLUB INFOGRAMES,

OUI, Je désire recevoir une documentation gratuite sur le CLUB INFOGRAMES.

NOM : .... **Prénom** : ....

Adresse : ....

....

Votre Ordinateur : ....

POUR TOUTE INFORMATION

CONCERNANT NOS PRODUITS,

Bulletin à renvoyer à : ***CLUB INFOGRAMES*** *- 84, rue du 1er Mars 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX-*



Author

Vincent POURIEUX
SPECTRUM and AMSTRAD conversions: NEW FRONTIER